

#3

JC553 U.S. PTO
09/491779
01/26/00

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant: Michael Gauselmann
Serial No: Art Unit:
Filing Date:
Title: METHOD FOR OPERATING A COIN ACTUATED
ENTERTAINMENT AUTOMAT

January 24, 2000

adp231CP

PERFECTION OF CLAIM FOR PRIORITY
UNDER 35 U.S.C. 119

BOX PATENT APPLICATION

Hon. Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

SIR:

A certified copy of the original foreign application filed in Germany is enclosed. Applicant is claiming priority for the above identified patent application with application number 199 03 063.4. The certified copy is submitted to perfect applicant's priority claim.

Recognition of the claimed priority date January 26, 1999 is respectfully requested.

Respectfully submitted,

By: Michael Gauselmann
[Signature]
Horst M. Kasper, his attorney,
13 Forest Drive, Warren, N.J. 07059
Tel.: (908) 757-2839 Fax: (908) 668-5262
Reg.No. 28,559; Docket No.: Adp231

*)pt1\perpri(Ap231CP(January 24, 2000(ks



Bescheinigung

Die Atronic International Casino Technology Distribution GmbH in Lübbecke/
Deutschland hat eine Patentanmeldung unter der Bezeichnung

"Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungs-
automaten"

am 26. Januar 1999 beim Deutschen Patent- und Markenamt eingereicht.

Die angehefteten Stücke sind eine richtige und genaue Wiedergabe der ursprüng-
lichen Unterlagen dieser Patentanmeldung.

Die Anmeldung hat im Deutschen Patent- und Markenamt vorläufig das Symbol
G 07 F 17/32 der Internationalen Patentklassifikation erhalten.

München, den 15. September 1999

Deutsches Patent- und Markenamt

Der Präsident

Im Auftrag

Ebert

Aktenzeichen: 199 03 063.4

Atronic International Casino
Technology Distribution GmbH
Borsigstraße 26
32312 Lübbecke

Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungs- automaten

Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruchs 1.

Aus der DE 28 18 503 C2 ist eine Schaltanordnung für einen Geldspielautomaten bekannt, der als Symbolanzeigeeinrichtung drei nebeneinander angeordnete walzenförmige Umlaufkörper aufweist, auf denen Gewinnsymbole angeordnet sind. Nach dem erstmaligen Stillsetzen der drei Umlaufkörper kann mittels einer Nachstartautomatik, die nach Betätigung eines Bedienelementes zuschaltbar ist, bei nichtgewinnbringenden Symbolkombinationen der mittlere Umlaufkörper erneut in Umlauf gesetzt und in einer zufallsbestimmten Rastposition stillgesetzt werden. Mittels einer derartigen Schaltanordnung kann sich die Gewinnkombination verbessern, ohne daß fortlaufend auf die einlaufenden Symbolkombinationen im ersten Ziehungslauf geachtet werden muß.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, einen gattungsbildenden Unterhaltungsautomaten der eingangs genannten Art derart fortzubilden, daß mehr Spielspannung angeboten wird, und daß ein weiterer von der Geschicklichkeit des Spielers abhängiger Gewinn in Aussicht gestellt wird.

Die Aufgabe wird durch die Merkmale des Patentanspruchs 1 gelöst.

Weitergehende Ausgestaltungen sind dem Unteranspruch entnehmbar.

- 2 -

Die erfindungsgemäße Einrichtung weist den Vorteil auf, daß nach einem Erreichen eines vorgegebenen Spielergebnisses ein weiteres vom ersten Spiel abweichendes Spielgeschehen angeboten wird, und daß innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine vorgegebene Symbolkombination durch eine unbegrenzte Anzahl von Nachstartmöglichkeiten innerhalb des Zeitraums verbessert werden kann. Der erzielte Gewinn ist von der Anzahl und der Höhe der erzielten Symbolkombinationen abhängig, die innerhalb des vorgegebenen Zeitraums erzielt wurden.

In einer weiteren Ausgestaltung der Erfindung sind mehrere münzbetätigte Unterhaltungsautomaten vernetzt. Wird ein vorgegebener Wert eines gemeinsamen Jackpots überschritten, werden die im Netzwerk befindlichen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten in den zweiten Spielmode geschaltet. An allen Unterhaltungsautomaten wird die gleiche Symbolkombinationen vorgegeben und die Spieler müssen um den auszuspielenden Gewinn zu erhalten innerhalb einer vorgegebenen Zeit die höchstwertigsten Gewinnkombinationen erzielt haben. Wer innerhalb der Spielzeit die höherwertige Symbolkombination nach dem Gewinnplan erzielte, erhält den ausgespielten Gewinn. Dieser wird im Guthabenzähler des entsprechenden Unterhaltungsautomaten kumuliert und kann nachfolgend zur Auszahlung gelangen.

Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung ist in der Zeichnung dargestellt. Es zeigt:

- Figur 1 einen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten mit einer Symbole darstellenden Anzeigevorrichtung und
Figur 2 ein Blockschaltbild mit den wesentlichen Baugruppen zum Betreiben eines Unterhaltungsautomaten.

Ein in der Figur 1 mit 1 bezeichneter münzbetätigter Unterhaltungsautomat umfaßt eine Symbolanzeigevorrichtung 2, die als Monitor oder Flachbildschirm ausgebildet ist. Unterhalb der Symbolanzeigevorrichtung 2 sind Bedienelemente 3 angeordnet, in der Art, daß jedem dargestellten Gewinnsymbol ein Bedienelement 3 zugeordnet ist. Benachbart zu der Symbolanzeigevorrichtung 2 ist ein Durchbruch 4 vorgesehen, an den sich eine Banknotenprüfeinrichtung anschließt. Unterhalb des Durchbruchs 4 befindet sich eine Öffnung 5 zur Annahme von Münzen. Der Öffnung 5 nachgeschaltet ist eine Münzprüfeinrichtung vorgesehen. Der münzbetätigte Unterhaltungsautomat 1 umfaßt eine nicht näher dargestellte Münzsammelstelle mit einer Auszahlvorrichtung. Die Ablaufsteuerung erfolgt mittels einer einen Mikrocomputer umfassenden Steuereinheit, die den gesamten Spiel- und Funktionsablauf des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 steuert.

In der Figur 2 sind die zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 erforderlichen Baugruppen als Blockschaltbild dargestellt. Der Unterhaltungsautomat 1 umfaßt eine Symbol-Spieleinrichtung 2 bestehend aus einer Bildschirmröhre bzw. einem Flachbildschirm, mit der gewinnbringende Symbolkombinationen dargestellt werden. Unter Vermittlung eines Videocontrollers 6 mit einem Symbolspeicher ist die Symbol-Spieleinrichtung 2 mit einer Steuereinheit 7 verbunden. Die Steuereinheit 7 des münzbetätigten Unterhaltungsautomaten 1 umfaßt einen Mikrocomputer 8 mit einem Rechen- 9, einem Steuerwerk 10 und Akkumulatoren 11. In einem Festwertspeicher (ROM) 12 sind die zum Betreiben eines Unterhaltungsautomaten

1 erforderlichen Programme wie Pseudo-Zufallszahlenprogramm, Gewinnwerterkennung, Anzeigesteuierungs- und Gewinnplan enthalten. In einem Betriebsdatenspeicher (RAM) 13 werden die für jedes gemünzte Spiel ermittelten Pseudo-Zufallszahlen zwischengespeichert. In dem Betriebsdatenspeicher (RAM) 13 werden auch erzielte Werte in Guthabenzählern und weiteren Zählern registriert.

Die Steuereinheit 7 ist über eine Ein-/Ausgabeeinheit 14 mit der Peripherie verbunden. Die Peripherie umfaßt Bedienelemente 3, 15, eine Vorrichtung 17 zur Prüfung der entgegengenommenen Münzen und eine Vorrichtung 18 zur Auszahlung von Münzen.

Eine Spannungsversorgung des Unterhaltungsautomaten 1 erfolgt durch eine Versorgungseinheit 16. Von einem Netztrafo werden alle erforderlichen Spannungen abgeleitet, nachfolgend gleichgerichtet und den verschiedenen Baugruppen des Unterhaltungsautomaten 1 zur Verfügung gestellt.

Der Mikrocomputer 8 umfaßt einen die Einheiten untereinander verbindendes Bussystem 19, bestehend aus einem Datenbus, Speicher-, Adress- und Steuerbus.

Mittels des Pseudo-Zufallsgenerators der Steuereinheit 7 werden zu jedem Spielgewinn die Gewinnsymbole ermittelt, die zur Anzeige gelangen sollen. Mit den ermittelten Pseudo-Zufallszahlen werden fünf Kartensymbole aus einem 52 Kartenblätter umfassenden Poker-Kartenblatt ermittelt. Die die ermittelten Kartensymbole beschreibenden Daten werden an den Videocontroller 6 übermittelt. Anhand der empfangenen Daten entnimmt dieser aus seinem Symbolspeicher die entsprechenden Informationen, um die Gewinnsymbole auf dem Bildschirm darstellen zu können. Jedem Gewinnsymbol ist frontseitig des Unterhaltungsautomaten 1 ein Bedienelement 3 zugeordnet. Durch dessen Betätigung können Gewinnsymbole gehalten werden. Die nicht gehaltenen Gewinnsymbole werden in einer zweiten Teilziehung durch neue Gewinnsymbole ausgetauscht. Nachfolgend wird die

dargestellte Gewinnsymbolkombination mit dem Gewinnplan verglichen und der der angezeigten Gewinnsymbolkombination zugeordnete Gewinnwert gewährt. Erzielte Guthaben werden gleichfalls mit der Symbolanzeigevorrichtung 2 dargestellt. Beim Erreichen eines vorgegebenen Guthabenzählerstandes wird ein vom Normalspiel abweichendes Zusatzspiel angeboten. Innerhalb eines vorgegebenen von der Steuereinheit 7 überwachten Zeitfensters können beliebig viele Gewinnsymbole gehalten bzw. nachgestartet werden, damit eine durch den Gewinnplan vorgegebene Gewinnsymbolkombination erzielt wird. Nach Erreichen dieser Gewinnkombination und bei noch verbleibender Spielzeit wird erneut eine Symbolkombination angeboten, die zu einer gewinnbringenden Symbolkombination ergänzt werden muß. Das erzielte Spielergebnis wird in einem weiteren Guthabenzähler registriert. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit wird der Unterhaltungsautomat 1 von der zweiten Spielebene in die erste Spielebene zurückgeschaltet. Der zuvor erzielte Gewinn wird nachfolgend zur Auszahlung gebracht bzw. auf den Guthabenzähler kumuliert.

In einer weiteren Ausgestaltung der Erfindung können auch mehrere Unterhaltungsautomaten mittels eines Netzwerks zusammengeschaltet werden. Beim Erreichen eines vorgegebenen Guthabenzählerstandes werden alle Unterhaltungsautomaten 1 gleichzeitig in den zweiten Spielmodus geschaltet. Nachfolgend wird an allen Unterhaltungsautomaten 1 gleichzeitig der zweite Spielmodus betrieben. Jedem Spieler wird die gleiche Ausgangssymbolkombination angezeigt, die er nachfolgend zu einer vorgegebenen Gewinnkombination ergänzen muß. Dem Spieler, der innerhalb des Zeitfensters die höchsten Gewinnwerte oder den höchsten Gewinnwert ein oder mehrmals erreicht hat, wird der Gewinn zugesprochen.

Atronic International Casino
Technology Distribution GmbH
Borsigstraße 26
32312 Lübbecke

Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines münzbetätigten Unterhaltungsautomaten mit einer Münzannahme- und -prüfvorrichtung, einer Symbolanzeigevorrichtung und einer Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, die einen Mikrocomputer und einen Pseudo-Zufallsgenerator umfaßt, wobei der Spielablauf durch frontseitig des Unterhaltungsautomaten angeordnete Bedienelemente beeinflussbar ist, und daß von einer dargestellten mehrere Symbole umfassenden Symbolkombination ein Symbol durch ein zufallsmäßig ermitteltes anderes Symbol ausgetauscht werden kann,

d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t ,
daß beim Erreichen einer vorgegebenen Symbolkombination oder beim Erreichen eines vorgegebenen Guthabenstandes in einem steuereinheitsseitig angeordneten Guthabenzähler nachfolgend mit der Symbolanzeigevorrichtung (2) eine Symbolkombination angezeigt wird, und daß innerhalb eines vorgegebenen Zeitfensters die Symbole erneuert werden dürfen, bis eine gewinnbringende Symbolkombination erreicht ist, und daß der erreichte Gewinn im Guthabenzähler kumuliert wird.

2. Verfahren nach Anspruch 1,

d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t ,
daß Unterhaltungsautomaten (1) miteinander vernetzt sind, und daß beim Erreichen einer vorgegebenen Symbolkombination oder beim Erreichen eines vorgegebenen Guthabenstandes eines gemeinsamen Guthabenzählers die bespielten Unterhaltungsautomaten (1) gleichzeitig in einen einheitlichen Spielmodus geschaltet werden, in dem ermittelt wird, an welchem Unterhaltungsautomaten (1) innerhalb eines von der Steuereinheit (7)

- 7 -

vorgegebenen Zeitfensters der höchste Gewinnwert erreicht wird, und daß der Gewinnwert dem Unterhaltungsautomaten (1) zugeordnet wird, welcher den höchsten Gewinn innerhalb des zeitlich begrenzten Spielmodus erreichte.

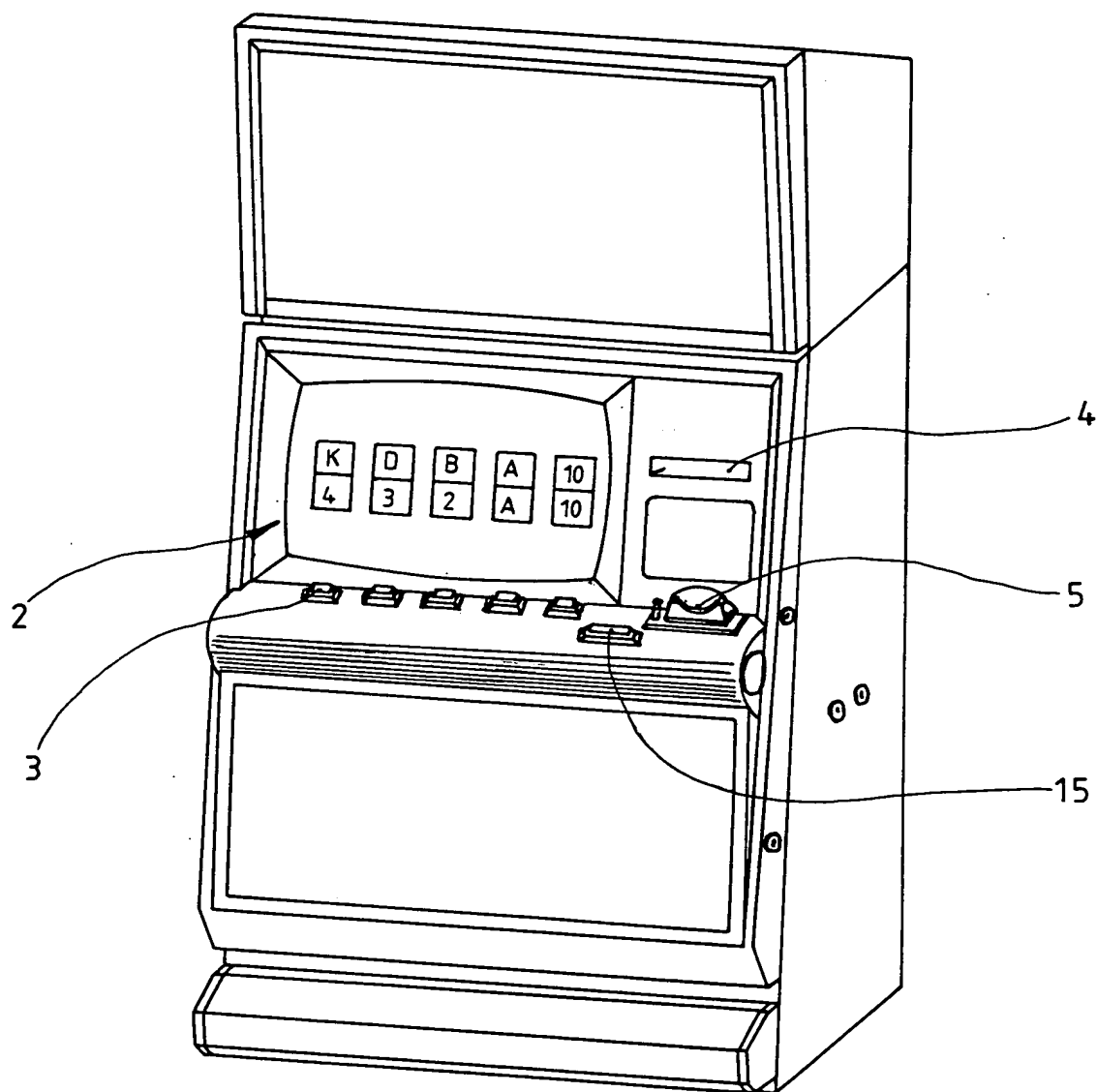


Fig. 1

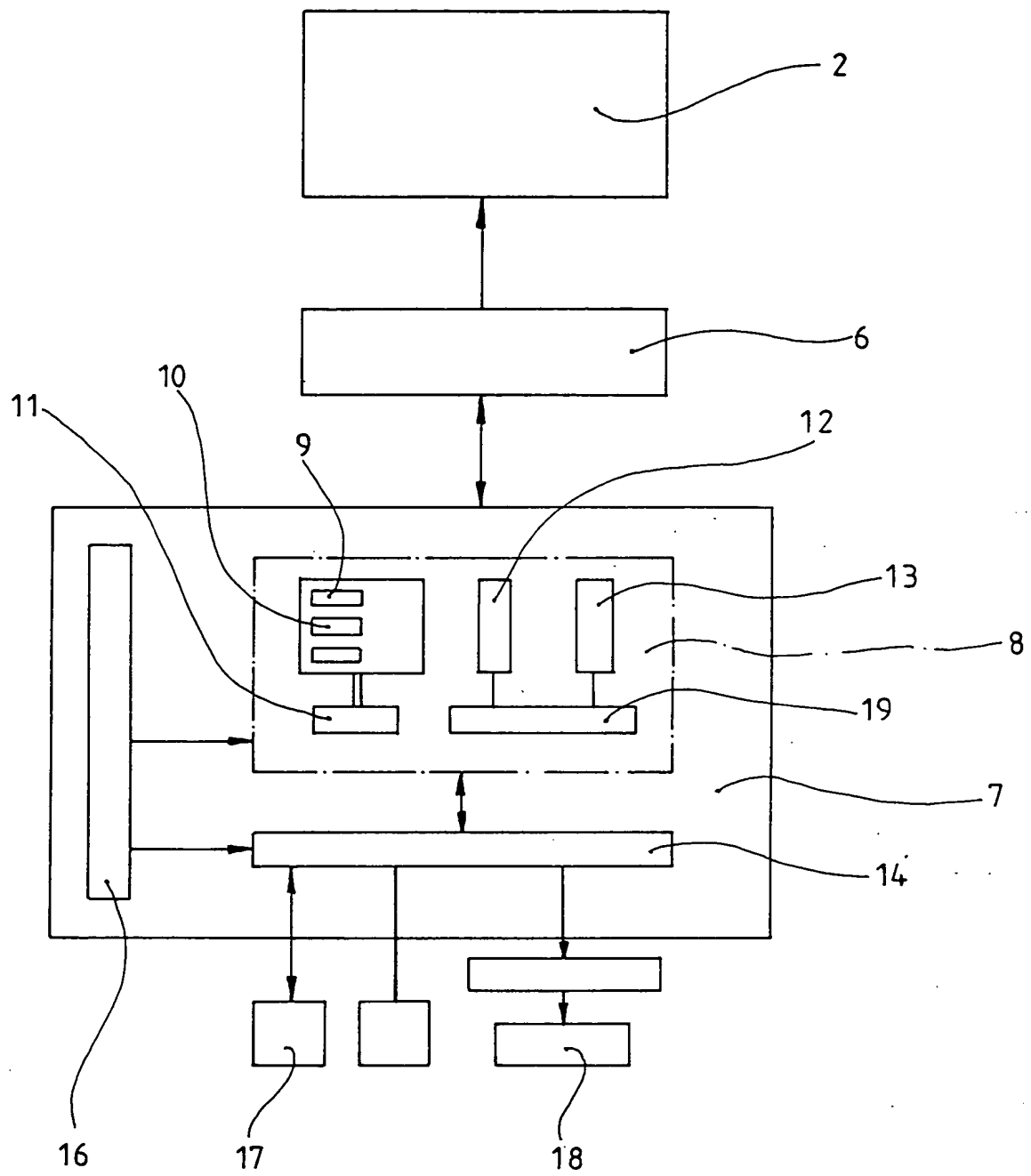


Fig. 2